

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum SMA Muhammadiyah Gubug**

Fokus penelitian dalam skripsi ini inisialah pada SMA MuhammadiyahGubug, dan tujuannya ialah untuk mengetahui sebanyak mungkin tentang situasi dan kondisi sekolah, oleh karena itu bab ini menawarkan fakta-fakta tentang deskripsi dasar sekolah. Penulis memberikan gambaran umum situasi SMA Muhammadiyah Gubug berikut ini:

##### **1. Profil dan Status SMA Muhammadiyah Gubug**

Penelitian ini bertempat di SMA Muhammadiyah Gubug yang berada di Jalan Pemuda No. 92 Kecamatan Gubug, Kabupaten Grobogan. Sekolah ini berdiri pada tahun 1971 dengan Bapak Hartono, B.Sc yang ditunjuk sebagai Kepala Sekolah yang pertama dan saat ini digantikan oleh Bapak Sholikun dan ialah pergantian Kepala Sekolah yang ke-14.

SMA MuhammadiyahGubug sudah TERAKREDITASI A dengan Nomor 018/BASPROP/TU/I/2006 sejak masa kepemimpinan Bapak Drs. H. Supartono M.M yang ialah Kepala Sekolah ke-11. Sekolah ini memiliki 10 ruang kelas. Untuk memudahkan pelayanan SMA MuhammadiyahGubug memiliki kontak yang dapat dihubungi yakni (0292) 533313 dan email smamuh\_gubug@yahoo.co.id.

##### **2. Tinjauan Historis SMA Muhammadiyah Gubug**

Sejak awal tahun 1959, Kecamatan Gubugialah tempat yang sangat strategis karena sebagai jalur peristirahatan perjalanan antara Semarang dan Purwodadi. Gubugialah kota kecamatan yang sangat potensial serta sebagai sentralnya perekonomian di daerah sekitarnya. Pada tahun 1959 tersebut sudah berdiri SMP MuhammadiyahGubug yang ialah SMP pertama yang berada di Gubug. Berawal dari sinilah timbul Gagasan dari pengurus Cabang Muhammadiyah untuk mendirikan sekolah lanjutan, yakni SMA Muhammadiyah Gubug.

SMA Muhammadiyah Gubug berdiri sejak tahun 1971 dengan Bapak Hartono, B. Sc ditunjuk sebagai Kepala sekolah yang pertama. Kegiatan belajar mengajar pada awal berdirinya berjalan dengan baik, dimana sekolah mampu menerima siswa baru kelas X Sebanyak 60 siswa. Akan tetapi kurang dari satu tahun menjadi kepala sekolah, beliau meletakkan jabatan sebagai kepala sekolah sebab tugas-tugas yang tidak dapat ditinggalkan. Kemudian Bapak Hamid, BcHK menjabat sementara sebagai Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah sampai pada tahun 1974 dan secara definitif menjadi Kepala Sekolah yang ke-2.

Selanjutnya kepala sekolah ke-3 Bapak M. Padmadi Ponidi, B.Sc menjabat sebagai Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah Gubug pada Tahun 1975 sampai dengan pertengahan tahun 1976 (semester ganjil).

Jabatan kepala sekolah yang ke-4 dipegang oleh Bapak Saptono, BA pada tahun 1976 semester genap, beliau hanya menjabat selama satu semester (6 bulan).

Bapak Muhadi Yusuf, SH, ialah Kepala Sekolah ke-5 dari tahun 1976 sampai 1978. SK TERDAFTAR SMU Muhammadiyah Gubug dengan nomor 036/VI4.A/1978 1978 dikeluarkan tahun ini.

Bapak Abdul Jalil Hasibuan, BA, ialah kepala sekolah SMA Muhammadiyah 6 Gubug. Ia menggantikan mantan kepala sekolah itu sejak ditugaskan di Kejaksaan Lampung.

Bapak Riyanto, BA, ialah Kepala Sekolah ketujuh. Dia mengambil alih tugas Bpk. Abdul Jalil Hasibuan, BA di Nusa Tenggara Barat. SMA Muhammadiyah Gubug yang statusnya TERDAFTAR, menjadi DIAKUI tahun ini dan telah disahkan untuk memiliki EBTA sendiri sejak tahun 1982.

Drs. Isnianto menjadi Kepala Sekolah kedelapan pada tahun 1982. Ia menjabat dari tahun 1982 hingga 1991 sebelum pindah ke SMA Muhammadiyah Purwodadi. Pada masa jabatannya, SK Muhammadiyah Gubug SMA Nomor: 009/C/Kep/1/1990 dicabut dengan status DIAKUI.

Dengan pindah ke SMA Muhammadiyah Purwodadi, Drs. Hartono menjadi kepala sekolah kesembilan.

Pak Drs. Hartono, Kepala Sekolah ke-9, menjabat Semester Ganjil 1991 hingga 1996. Beliau kemudian menjadi Kepala Sekolah definitif, yakni kepala SMA swasta yang dijabat oleh seorang Kepala Sekolah yang diangkat dan ditugaskan dari Depdikbud atau sering disebut sebagai Kepala Sekolah diperbantukan. Beliau diangkat oleh Pemerintah Republik Indonesia untuk menjabat sebagai Kepala Sekolah Indonesia di Kerajaan Arab Saudi sampai dengan berakhirnya Semester Ganjil tahun 1996. SMA MuhammadiyahGubug ditingkatkan statusnya dari Diakui menjadi Terakreditasi (Terakreditasi) dengan nomor 024/C/Kep/1995 selama jangka waktu tersebut.

Kekosongan jabatan Kepala Sekolah karena kepindahan Bapak Hartono ke Arab Saudi kemudian dijabat oleh YMT Bapak Drs. Bisri, tepatnya pada tahun 1991 sebelum EBTA/EBTANAS. Sebagai Kepala Sekolah kesepuluh, Bapak Solekhan, B.Sc, dipilih tahun ini untuk menangani EBTA/EBTANAS. Beliau menjabat dari tahun 1996 hingga 2001. Bapak Solekhan, B.Sc dipindahkan ke SMK MuhammadiyahGubug pada tahun 2001, sedangkan SMA MuhammadiyahGubug mendapat Kepala Sekolah baru, Drs. Supartono.

Bapak Supartono, MM ialah Kepala Sekolah ke-11. Dibawah kepemimpinan beliau SMA MuhammadiyahGubug mengalami kemajuan yang signifikan baik itu pada sarana prasarana, kualitas pembelajaran maupun jumlah siswa. SMA MuhammadiyahGubug yang sebelumnya berstatus DISAMAKAN, kemudian dinaikkan statusnya menjadi AKREDITASI A dengan Nomor 018/BASPROP/TU/I/2006 pada tanggal 28 Januari 2006.

Masa jabatan Bapak Drs. H. Supartono, MM berakhir pada akhir tahun 2008 dan digantikan oleh Bapak Sholikun, S.pd sebagai kepala sekolah yang ke-12 yang memimpin hingga sekarang.

### 3. Visi dan Misi SMA Muhammadiyah Gubug

Untuk menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik, maka SMA Muhammadiyah Gubug mengadakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan visi dan misi sekolah. Adapun visi dan misi SMA Muhammadiyah Gubug adalah sebagai berikut:

- a. Visi  
“Akhlaqul Karimah, Mampu Berkompetisi dan Berbudaya”
- b. Misi
  - 1) Menyelenggarakan pendidikan menengah umum yang berkualitas sesuai dengan tuntutan masyarakat kini dan mendatang
  - 2) Meningkatkan penghayatan dan pelaksanaan beribadah, sehingga terbentuklah generasi muda yang islami, bertaqwa dan berakhlak mulia
  - 3) Membentuk generasi muda yang berdisiplin tinggi, bertanggung jawab, mandiri dan tetap santun
  - 4) Senantiasa mengupayakan tercapainya optimalisasi prestasi bidang akademik, olahraga, seni budaya maupun skill
  - 5) Menanamkan prinsip hidup berilmu-amaliyah dan beramal ilmiah
  - 6) Memelihara kelestarian lingkungan

### 4. Kegiatan Ekstrakurikuler

- a. Rebana
- b. Tapak Suci
- c. Musik Band
- d. Marching Band
- e. Rohis
- f. Seni Baca Al Qur'an (SBA)
- g. Futsal
- h. Basket
- i. Pramuka
- j. Gamelan, Hizbul Wathan, Paskibra, Volley, dll.

### 5. Keadaan Guru dan Karyawan SMA Muhammadiyah Gubug

- a. Daftar Guru

**Tabel 4.3 Daftar Guru**

No	N a m a	Status Gol.	Jabatan
1	2	3	4
1	Sholikun, S.Pd.	GTY/IIIc	Kepala Sekolah
2	Priyanti Setiyorini, S.Pd.	GT	Guru Kimia/Wali kelas
3	Dra. Musripah	GT	PAI/Wl. Kls
4	Riyanto, S.Pd.	GTY/IIIc	Wk.Ksw/ 18 jam
5	Nunung Indra W, S.Pd.	GT	Guru Ekonomi+WIKls
6	Abdul Rochman, S.Pd.	GTY/IIIb	Guru Mtk/Wl Kls.
7	Istiqomah, S.Pd.	GTY/IIIb	Guru B. Ing/Wl Kls/bend. BOS
8	Rifki Hartoyo, S. Si.	GT	Guru Fisika
9	Siti Muzazanah, S.Pd.	GT	Guru Sejarah/Wl Kls
10	Wisnu Riyanto, ST	GT	Guru Sosio/Dapodk+Kurikulum
11	Sukarman, A. Md.	GT	Guru Geografi/Piket 2 hari
12	Fani Istanti, S.Pd.	GT	Guru B. Ing/Wl.kls/Ka. Perpst
13	Fatna Aryani, S. Pd.	GT	184 siswa+ 8 jam Sejarah
14	Trisnawati, S. Pd.	GT	Guru B Indonesia/Wl Kls
15	Yulina Kridhawati, S. Pd.	GT	Guru B Indonesia
16	Hidayatul Mustaqim, S.Pd.	GTT	Guru Mtk/Wl Kls.
17	Fitri Wahyudi, S.Pd.	GT	Guru Biologi/Wl Kls
18	R. N. Priyanto, S.Pd.	GT	Guru OR/Wl Kls

19	Harjono, S.Sn	GTT	Guru Seni+wIKIs+piket
20	Mujiyono, S.Kom	GTT	Guru TIK +Wali kls+piket
21	Jamuji, S.HI	GTT	Guru PAI
22	Eva Agus Rudianti, S.Pd	GTT	Guru Fisika+Ka lab IPA
23	Retna Kunarti, S.Pd	GTT	Guru Bhs Jawa
24	Dwi Wahyu Hidayat, S.Pd	GTT	Guru PKn
25	Lia Lu'luulLutsiyah, S.Pd.	GTT	Guru BK 176 siswa

b. Daftar Karyawan

**Tabel 4.4 Daftar Karyawan**

No	N a m a	Status Gol.	Jabatan
1	2	3	4
1	M. Pujiarto	PTT	Staf TU
2	Alimah	PT/Iic	Staf TU / Bend. Pungut
3	Karyadi	PTT	Pesuruh
4	Suratman	PTT	Kebersihan
5	Mia Diansari	PTT	PtgsPerpust.
6	Abdul latif	PTT	Satpam
			Jaga malam
7	Teguh Adtya S P	PTT	Staff TU

**6. Keadaan Peserta Didik SMA MuhammadiyahGubug**

**Tabel 4.5 Keadaan Peserta Didik**

No	Kelas	Jumlah Rombel	Jumlah Peserta Didik		
			L	P	L+P
1	X MIPA	2	23	41	64
2	X IPS	2	38	34	72
3	XI MIPA	2	31	55	86
4	XI IPS	2	34	27	61
5	XII MIPA	2	12	35	47
6	XII IPS	2	19	23	42

**B. Hasil Penelitian**

**1. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

**a. Uji Validitas**

Uji Validitas digunakan untuk mengetahui apakah data instrumen sudah valid. Uji validitas penelitian ini dapat dilihat pada nilai bivariat termodifikasi yang diolah dengan SPSS 16.0. dan diperoleh hasil sebagai berikut:.

**Tabel 4.6  
Hasil Uji Validitas**

No. Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
Item1	0,965	0,632	Valid
Item2	0,649	0,632	Valid
Item3	0,965	0,632	Valid
Item4	0,948	0,632	Valid
Item5	0,948	0,632	Valid
Item6	0,948	0,632	Valid
Item7	0,965	0,632	Valid
Item8	0,892	0,632	Valid

Berdasarkan perolehan hasil di atas, dinyatakan bahwa variabel Y dengan 8 bulir pertanyaan yang di ujikan pada sampel memperoleh hasil yang jika dikonsultasikan dengan r tabel pada taraf signifikansi 0,05 di

peroleh nilai  $r$  tabel sebesar 0,632. Berdasarkan perhitungan tersebut, diketahui bahwa pada masing-masing item memiliki  $r$  hitung yang lebih besar dari  $r$  tabel ( $r_{hitung} > 0,632$ ), yang artinya setiap item variabel  $Y$  dinyatakan valid.

#### **b. Uji reliabilitas**

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji instrumen yang telah dibuat (kuesioner) memberikan hasil yang konsisten atau tidak. Instrumen yang baik ditandai dengan taraf reliabilitas yang tinggi yang ditandai dengan hasil tes yang tetap walaupun dilakukan pengulangan atas penggunaan alat ukur tersebut (instrumen). Kriteria instrumen dapat dinyatakan reliabel apabila nilai yang diperoleh dari uji statistik *Cronbach Alpha* yang diolah dengan SPSS 16.0 dan diperoleh hasil sebesar 0,970 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,60 ( $0,970 > 0,60$ ) yang berarti instrumen dalam penelitian ini bersifat reliabel.

### **2. Uji Prasyarat**

#### **a. Uji Normalitas Data**

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Adapun dalam penelitian uji normalitas menggunakan pendekatan *Kolmogorov/smirnov* dibantu dengan menggunakan program SPSS 16.0. kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka data penelitian bersifat normal.
- 2) Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka data penelitian bersifat tidak normal

Dari hasil hitungan uji normalitas data diperoleh angka sig sebesar 0.460 yang berarti data penelitian bersifat normal.

**b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui sama atau tidaknya variansi variabel. Dengan prasyarat angka signifikansi  $> 0,05$ , maka data dikatakan homogen. Untuk mengetahui data yang telah didapat homogen atau tidak dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.7**  
**Uji Homogenitas dengan *Test of Homogeneity Variance (Levene Statistic)***

**Test of Homogeneity of Variance**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
hasil observasi keterlaksanaan aktivitas siswa	Based on Mean	6.439	1	56	.014
	Based on Median	2.201	1	56	.144
	Based on Median and with adjusted df	2.201	1	38.889	.146
	Based on trimmed mean	4.613	1	56	.036

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa hasil yang dilakukan pada uji homogenitas menggunakan *levene statistic*

memiliki variansi yang sama atau bersifat homogen. Hal ini diketahui dari nilai signifikansi uji tes homogenitas yang lebih besar dari 0,05. Kesimpulan yang data tersebut adalah bahwa kedua variabel bersifat homogen.

### 3. Pelaksanaan Penelitian

Untuk mengetahui dampak pemakaian media game edukasi quizizz pada mata pelajaran PAI terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring di SMA Muhammadiyah Gubug peneliti melakukan observasi keterlaksanaan terhadap kelas yang akan dijadikan subjek, serta menggunakan teknik wawancara terhadap guru dan beberapa siswa.

Pelaksanaan penelitian tahap 1 ini dilakukan pada hari kamis 2 juni 2021 dan selama satu kali pertemuan. Pertemuan pertama dimulai pukul 08.40 – 09.10 WIB pada Hari kamis 2 Juni 2021. Pada pertemuan ini karena peserta didik baru saja mengerjakan UAS jam pertama, peneliti melakukan refleksi untuk membangkitkan semangat dalam mengikuti kegiatan yang akan dilaksanakan. Setelah melakukan refleksi peneliti memberikan file powerpoint materi prinsip dan praktik ekonomi islam melalui grup *WhatsApp* yang nantinya materi tersebut akan di soalkan dalam quizizz. Setelah peserta didik mempelajari materi yang terdapat dalam powerpoint tersebut, peneliti mengarahkan peserta didik untuk membuka game edukasi quizizz yang berisi soal tentang materi hari ini. peneliti kemudian meminta peserta didik untuk membuka laman [www.joinmyquiz.com](http://www.joinmyquiz.com). Setelah memastikan semua peserta didik siap peneliti membagikan nomor kode melalui grup *WhatsApp* untuk akses bagi peserta didik masuk ke dalam *games*. Pada pertemuan ini, peneliti membuat 1 soal yang terdiri dari 20 nomor tentang materi yang sudah dibahas.

Pelaksanaan penelitian pada tahap 2 dilaksanakan pada Pertemuan kedua yaitu pada hari Jum'at, 5 Juni 2021 dalam waktu 40 menit. Seperti

pada pertemuan pertama, peserta didik baru saja melaksanakan UAS jam pertama, banyak peserta didik yang tidak *merespons* dalam grup *WhatsApp*. Peneliti kembali melakukan refleksi supaya peserta didik kembali bersemangat untuk melakukan kegiatan yang akan dilaksanakan. Setelah itu peneliti memberikan file powerpoint yang berisikan materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru melalui grup *WhatsApp* yang nantinya materi tersebut akan disoalkan dalam game *quizizz*. Setelah peserta didik mempelajari materi tersebut, peneliti mengarahkan peserta didik untuk membuka laman [www.joinmyquiz.com](http://www.joinmyquiz.com) atau membuka aplikasi *quizizz* yang sudah di download. setelah memastikan semua peserta didik siap, peneliti membagikan nomor kode untuk akses peserta didik masuk dalam game. Pada pertemuan kedua ini peserta didik mengerjakan 1 soal yang terdiri dari 10 nomor.

Pada hari yang sama dengan pertemuan kedua, peneliti juga melakukan wawancara tidak langsung dengan 4 orang peserta didik melalui *googl eform*. Peneliti memilih keempat narasumber untuk diwawancarai karena mereka terlihat komunikatif dan aktif ketika proses pembelajaran daring berlangsung.

## C. Analisis Data Penelitian

### 1. Analisis Pendahuluan

Data tentang pengaruh penggunaan media game edukasi *quizizz* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI pada siswa XI MIPA 1 SMA Muhammadiyah Gubug diperoleh dari hasil observasi kepada siswa sebagai responden sebanyak 29 siswa. Data Data tentang pengaruh penggunaan media game edukasi *quizizz* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI pada siswa XI MIPA 1 SMA Muhammadiyah Gubug diperoleh dari hasil aktivitas siswa pada pertemuan 1 dan 2. Penilaian terhadap hasil observasi menggunakan kriteria sebagai berikut:

- Untuk kualitas sangat kurang aktif diberi nilai 1
- Untuk kualitas kurang aktif diberi nilai 2
- Untuk kualitas cukup aktif diberi nilai 3

- Untuk kualitas aktif diberi nilai 4
- Untuk kualitas sangat aktif diberi nilai 5

Terdapat dua jenis lembar observasi yang dibuat: pertama untuk menilai aktivitas belajar siswa; Pada lembar observasi ini peneliti memodifikasi kegiatan berdasarkan model pembelajaran yang digunakan, dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran daring. Kedua lembar observasi keaktifan siswa, lembar ini mirip dengan lembar observasi aktivitas belajar siswa, perbedaannya pada lembar observasi keaktifan siswa dijelaskan lebih detail, sementara pada lembar observasi aktivitas belajar siswa hanya membahas secara garis besar akan tetapi tetap akan ada skor yang akan diberikan berdasarkan aspek yang akan dievaluasi pada kedua lembar observasi tersebut.

## 2. Hasil Analisis dan Pengujian Hipotesis

**Tabel 4.8**  
**Data hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Pemakaian Media Edukasi Quizizz Pada pertemuan 1**

No	Nama siswa	Aspek yang dinilai								Jml
		A	B	C	D	E	F	G	H	
1	Ali shobirin	3	3	2	2	2	3	2	2	19
2	Devicha	3	3	3	2	2	3	2	2	20
3	Nunung	3	3	2	1	2	2	2	2	17
4	Novi	2	3	3	2	3	2	2	3	20
5	Nurul	2	3	3	2	3	2	2	3	20
6	Bunga	3	3	2	2	3	2	2	2	19
7	Analita	4	3	3	2	2	3	2	3	22
8	Laila	3	3	3	2	2	2	3	3	21
9	Syahreza	2	3	3	2	2	3	2	2	19

10	Tantri	2	3	3	2	2	3	2	2	19
11	Eli	4	3	3	3	3	2	2	3	23
12	Amanda	3	3	3	2	2	3	3	2	21
13	Didi ramadhan i	2	3	3	3	3	3	2	2	21
14	Farrel	3	3	2	3	2	2	3	3	21
15	Henny	3	2	3	3	2	3	3	2	21
16	Ukhti Damayant i	3	3	2	2	3	3	3	3	22
17	Aina	3	3	2	1	2	2	3	2	18
18	Danut	2	2	3	3	3	2	2	2	19
19	Martini	3	2	3	2	3	1	2	2	18
20	Alfina	3	4	2	3	2	3	4	3	24
21	Dyah putri	2	2	3	3	2	3	3	3	21
22	Satya	4	4	3	4	4	4	4	5	32
23	Eka putri	3	3	4	3	2	1	2	3	21
24	Dyah ayu	2	3	3	2	3	4	2	1	20
25	Dyah anggun	3	4	3	3	3	2	2	2	22
26	Enrico	2	2	3	3	3	2	2	2	19
27	Wahyu	3	2	3	2	3	1	2	2	18
28	Adinata	3	3	4	3	3	3	2	3	24
29	Laurinzia	4	4	2	3	2	3	2	3	23

Keterangan :

Nilai responden	Kualitas
1	Sangat kurang aktif
2	Kurang aktif
3	Cukup aktif
4	Aktif
5	Sangat aktif

Dengan aspek yang diamati :

- a) Siswa mampu menjawab pertanyaan yang ada dalam aplikasi *Quizizz*
- b) Siswa memperoleh skor atau nilai yang baik setelah menyelesaikan soal dalam aplikasi *Quizizz*
- c) Siswa bekerja sama dengan teman untuk menyelesaikan tugas dalam aplikasi *Quizizz*
- d) Siswa mampu menyelesaikan soal dalam aplikasi *Quizizz* dengan bekerja sama
- e) Siswa berani mengemukakan pendapat ketika guru meminta pendapat siswa
- f) Siswa menjawab pertanyaan guru dengan berani dan percaya diri
- g) Siswa berani mengungkapkan ide atau gagasan yang dimiliki tentang materi pelajaran
- h) Siswa berkompetisi dengan teman sekelas untuk mencari ide atau gagasan dalam menyelesaikan materi pelajaran

Hasil aktivitas siswa dalam pembelajaran daring pada pertemuan 1 diuraikan pada tabel di bawah ini :

**Tabel 4.9**  
**Data Hasil Analisis Observasi Aktivitas siswa dalam Pembelajaran Daring 1**

No	Keterangan	Jumlah	%
1	Sangat kurang aktif (17-20 )	14	48.3
2	Kurang aktif ( 21-24)	14	48.3
3	Cukup aktif (25-28)	0	0
4	Aktif ( 29-32)	1	3.4
5	Sangat aktif (>32)	0	0
Jumlah		29	100

**Tabel 4.10**  
**Data Hasil Observasi Aktivitas siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Pemakaian Melalui Pemakaian Media Game Edukasi Quizizz Pada Pertemuan 2**

No	Nama siswa	Aspek yang dinilai								Jml.
		A	B	C	D	E	F	G	H	
1	Ali shobirin	5	4	4	4	4	5	5	5	36
2	Devicha	5	4	3	4	5	5	4	4	34
3	Nunung	3	4	2	3	2	3	4	3	24
4	Novi	4	5	4	4	4	5	4	3	33
5	Nurul	5	4	3	4	4	5	5	5	35
6	Bunga	5	5	3	4	5	5	5	5	37
7	Analita	4	5	4	5	4	4	3	4	33
8	Laila	5	4	3	5	4	5	5	5	36
9	Syahreza	5	4	4	4	5	5	5	5	37
10	Tantri	3	4	2	3	2	3	4	3	24
11	Eli	4	5	4	5	4	5	4	5	36
12	Amanda	5	5	3	5	5	4	4	5	36

13	Didi ramadhani	5	5	3	4	4	5	5	4	35
14	Farrel	5	5	3	4	4	5	4	5	35
15	Henny	4	5	4	5	4	5	4	5	36
16	Ukhti Damayanti	3	3	2	2	3	3	3	3	22
17	Aina	4	5	3	4	4	5	5	5	35
18	Danut	5	4	3	4	5	4	4	4	33
19	Martini	5	5	4	5	5	5	4	5	38
20	Alfina	5	5	4	5	4	5	4	3	35
21	Dyah putri	2	3	3	2	3	4	2	1	20
22	Satya	4	5	3	4	5	5	4	4	34
23	Eka putri	4	4	3	4	4	4	4	5	32
24	Dyah ayu	5	4	4	4	4	5	4	5	35
25	Dyah anggung	5	3	3	5	3	5	3	5	32
26	Enrico	5	4	3	5	4	5	4	4	34
27	Wahyu	2	3	3	2	3	4	2	1	20
28	Adinata	5	5	4	5	5	4	5	3	36
29	Laurinzia	5	4	3	4	4	5	4	5	34

Keterangan :

Skor	Kualitas
1	Sangat kurang aktif
2	Kurang aktif
3	Cukup aktif
4	Aktif
5	Sangat aktif

**Tabel 4.11**  
**Data Hasil Analisis Aktivitas siswa dalam Pembelajaran**  
**Daring 2**

No	Keterangan	Jumlah	%
1	Sangat kurang aktif (17-20)	2	6.9
2	Kurang aktif (21-24)	3	10.3
3	Cukup aktif (25-28)	0	0
4	Aktif (29-32)	2	6.9
5	Sangat aktif (>32)	22	75.9
Jumlah		29	100

Dengan aspek yang diamati :

- a) Siswa mampu menjawab pertanyaan yang ada dalam aplikasi *Quizizz*
- b) Siswa memperoleh skor atau nilai yang baik setelah menyelesaikan soal dalam aplikasi *Quizizz*
- c) Siswa bekerja sama dengan teman untuk menyelesaikan tugas dalam aplikasi *Quizizz*
- d) Siswa mampu menyelesaikan soal dalam aplikasi *Quizizz* dengan bekerja sama

- e) Siswa berani mengemukakan pendapat ketika guru meminta pendapat siswa
- f) Siswa menjawab pertanyaan guru dengan berani dan percaya diri
- g) Siswa berani mengungkapkan ide atau gagasan yang dimiliki tentang materi pelajaran
- h) Siswa berkompetisi dengan teman sekelas untuk mencari ide atau gagasan dalam menyelesaikan materi pelajaran

**Tabel 4.12**  
*Paired sampel t test*

Keterangan	Mean	Sig
Hasil aktivitas siswa pada pertemuan 1	20.8276	0.000
Hasil aktivitas siswa pada pertemuan 2	32.6552	

Hasil uji dengan menggunakan uji statistik paired sample t test didapatkan perbedaan nilai rata rata. Hasil uji juga menunjukkan nilai sig. = 0.000 < dari  $\alpha = 0.05$ . yang artinya bahwa pemakaian media game edukasi quizizz memberikan dampak pada aktivitas siswa dalam pembelajaran daring.

Selanjutnya akan dicari dampak pemakaian media game edukasi edukasi quizizz terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring di SMA Muhammadiyah Gubug, sebagai berikut:

**Tabel 4.13**  
**Hasil Skor Dan Nilai Rata Rata Siswa**

Keterangan	Mean
Hasil aktivitas siswa pada pertemuan 1	20.8276
Hasil aktivitas siswa pada pertemuan 2	32.6552

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai menunjukkan adanya perubahan dari nilai pretest ke nilai posttest. perubahan nilai rata rata tersebut menunjukkan adanya perbedaan keaktifan siswa antara pertemuan 1 dengan pertemuan 2 dan diindikasikan ada peningkatan.

Untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring menggunakan game edukasi quizizz, peneliti menggunakan analisis N-Gain skor, sebagai berikut :

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

$$N \text{ Gain} = \frac{947 - 604}{1160 - 604}$$

$$N \text{ Gain} = \frac{343}{556}$$

$$N \text{ Gain} = 0,62 \text{ atau } 62\%$$

Kategorisasi perolehan nilai N – gain score ditentukan berdasarkan nilai N – gain maupun nilai N gain dalam bentuk persen (%). adapun pembagian kategori perolehan nilai N-gain sebagai berikut ;

**Tabel 4.14**  
**Kategori Perolehan Nilai N-Gain**

Nilai N – Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hasil nilai N-gain yang diperoleh sebesar 0,62. nilai tersebut berada diantara rentang  $0,3 \leq g \leq 0,7$ . Dari kategori diatas maka peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring dengan menggunakan game edukasi quizizz pada posisi sedang. Sementara kategori tafsiran efektivitas N – gain sebagai berikut :

**Tabel 4.15**  
**Kategori Perolehan Nilai N-Gain**

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

Hasil nilai N-gain yang diperoleh sebesar 62%. Nilai tersebut berada diantara rentang 56-75%. Dari kategori diatas maka pembelajaran daring dengan menggunakan game edukasi quizizz pada kategori cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Adanya peningkatan keaktifan siswa dan pembelajaran daring dengan menggunakan game edukasi quizizz cukup efektif didukung oleh hasil wawancara dengan siswa tentang rasanya berkompetisi dengan teman ketika mengerjakan soal yang diberikan oleh guru melalui media game edukasi quizizz, yang menyatakan bahwa itu

sangat seru,<sup>51</sup>52 menegangkan dan menantang,<sup>53</sup> Ketika ditanyakan tentang pembelajaran daring dengan menggunakan game edukasi quizizz pada saat ini lebih menyenangkan, jawabannya ialah ya,<sup>54</sup> menyenangkan,<sup>55</sup> lebih menyenangkan,<sup>56</sup> lebih menyenangkan,<sup>57</sup>

#### D. Pembahasan

Dari hasil penelitian di atas, dapat terlihat hasilnya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media game edukasi quizizz pada mata pelajaran PAI terhadap keaktifan siswa XI MIPA 1 SMA Muhammadiyah Gubug. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian berdasarkan data yang diperoleh. Selanjutnya data-data yang telah diperoleh dianalisis dan mendapatkan hasil  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05 (5%) sebesar 0,632.

Penggunaan media game edukasi quizizz memberikan dampak atau pengaruh pada aktivitas siswa dalam pembelajaran daring dengan nilai sig. = 0.000 < dari  $\alpha = 0.05$ . Pengaruh pemakaian media game edukasi edukasi quizizz terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring di SMA Muhammadiyah Gubug cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dengan hasil nilai N-gain yang diperoleh sebesar 62% yang berada diantara rentang 56-75%. Berdasarkan analisis diatas membuktikan bahwa pada taraf 5% menunjukkan hasil

---

<sup>51</sup> Hasil wawancara dengan Martini siswa kelas XI MIPA 1 tanggal 6 Juni 2021

<sup>52</sup> Hasil wawancara dengan Laurenzia Puspita siswa kelas XI MIPA 1 tanggal 6 Juni 2021

<sup>53</sup> Hasil wawancara dengan Analita Jingga Prahesti siswa kelas XI MIPA 1 tanggal 6 Juni 2021

<sup>54</sup> Hasil wawancara dengan Laurenzia Puspita siswa kelas XI MIPA 1 tanggal 6 Juni 2021

<sup>55</sup> Hasil wawancara dengan Martini siswa kelas XI MIPA 1 tanggal 6 Juni 2021

<sup>56</sup> Hasil wawancara dengan Analita Jingga Prahesti siswa kelas XI MIPA 1 tanggal 6 Juni 2021

<sup>57</sup> Hasil wawancara dengan Dyah Ayu siswa kelas XI MIPA 1 tanggal 6 Juni 2021

signifikan, yang berarti ada pengaruh penggunaan media game edukasi quizizz terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Gubug.

Sistem pembelajaran daring ialah sistem pembelajaran yang tidak mencakup interaksi tatap muka antara pendidik dan siswa, melainkan berlangsung secara online melalui jaringan internet. Bahkan ketika anak-anak di rumah, pendidik harus menjamin kegiatan belajar mengajar tetap berjalan. Solusinya bagi pendidik untuk dapat mengembangkan materi pembelajaran sebagai inovasi dengan menggunakan media internet. Media pengajaran membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan fakta secara menarik dan dapat dipercaya, memudahkan interpretasi data, dan meringkas informasi.

Mendesain pembelajaran yang menarik dan menyenangkan ialah tantangan bagi guru. Pemilihan media atau model yang beragam ialah salah satu upaya agar siswa termotivasi untuk belajar dan lebih mudah menangkap informasi.<sup>58</sup> Berbagai media platform yang tersedia di era perubahan revolusi industri 4.0 dapat diakses dan dipakai dalam menunjang pembelajaran daring sehingga, pembelajaran dapat menyenangkan bagi siswa walaupun hanya dikerjakan di rumah.

Quizizz ialah salah satu media pembelajaran berbasis *e-learning*. Kinerja peserta didik dapat dipantau melalui media pembelajaran Quizizz berupa data dan statistik yang bisa di ekspor sebagai file Excel. Jumlah siswa yang merespon pun dapat diketahui oleh pendidik. Selain itu keunggulan game ini ialah proses penilaian tanpa dibatasi oleh lokasi, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi

---

<sup>58</sup> Windi Anggraini, dkk., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi," (Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 2020), 2

peserta didik sehingga semua itu memudahkan tugas dari pendidik.<sup>59</sup>

Quizizz ialah aplikasi pendidikan berbasis game, yang memperkenalkan aktivitas multipemain ke dalam kelas dan membuat praktik di kelas menjadi menyenangkan dan interaktif. Quizizz memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan aktivitas di kelas di perangkat seluler mereka. Aplikasi ini tidak sama dengan aplikasi pendidikan lainnya, pada aplikasi ini menggabungkan elemen permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menyenangkan ke dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memberi kesempatan pada siswa untuk berkompetisi satu sama lain, yang mendorong mereka untuk belajar. Peserta didik mengerjakan kuis di kelas secara bersamaan dan melihat posisi mereka saat ini di papan skor.<sup>60</sup>

Guru dapat menggunakan aplikasi kuis online Quizizz untuk melihat sejauh mana kemajuan siswa mereka dalam belajar. Program ini layak dipakai sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0, karena siswa memiliki minat dan semangat belajar yang tinggi karena kemudahan pemakaian dan hasil yang cepat dalam proses penilaian. Bank soal diperlukan untuk guru yang mengajar. Sehingga aplikasi ini dapat dipakai untuk menyimpan soal kemudian menganalisisnya sehingga menjadi soal valid, dapat dipercaya, memiliki kekuatan yang bervariasi, dan memiliki tingkat kesulitan yang baik. sehingga, belajar menjadi lebih menyenangkan.<sup>61</sup> Hal ini menyebabkan siswa

---

<sup>59</sup> Windi Anggraini, Apri Utami Parta Santi, Muhammad Ishaq Gery. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi". (Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ. Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>. E-ISSN: 2745-6080). 3

<sup>60</sup> Bkti Mulatsih, "Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19," (Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru Vol. 5, No.1, 2020), 19

<sup>61</sup> Sri Mulyati dan Haniv Evendi, "Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar

lebih aktif dalam belajar, yang dicirikan dengan perilaku dapat menyelesaikan beberapa persoalan, dapat bekerjasama, berani menyampaikan gagasan atau ide.



---

*Matematika SMP 2 Bojonegara,*” (GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 03 No.01, 2020), 66